

## DAFTAR PUSTAKA

- Alawiah, Enok Tuti. 2017. "Rancangan Aplikasi Smart City Berbasis Mobile untuk meningkatkan Kualitas Layanan Publik Studi Kasus Pemkot Bogor." *Jurnal Teknik Komputer dan AMIK BSI* 3(1):24-29.
- Astutik, Mega dan Puput W. Rusimamto. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software Lectora Inspire untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik di Smk Negeri 2 Surabaya." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 5(1):107-114.
- Asyhari, Ardian dan Helda Silvia. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi* 5(1):1-13.
- Ermiyati, Lilik dan Raden Oktova. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Fisika Modern Tentang Dualitas Partikel-Gelombang Menggunakan Perangkat Lunak Lectora Inspire untuk Mahasiswa S-1 Pendidikan Fisika." *Berkala Fisika Indonesia* 10(1):22-28.
- Habibah, U., Susilowati, E., Suwarni, S., Susilowati, E., Sampul, D., & Sudiyanto, A. (n.d.). 2010. *Ilmu Pengetahuan Alam 5 (IPA 5) untuk Kelas 5 SD/MI*. Jakarta: CV. Mitra Media Pustaka
- Hermono, Fajar dan Fitro N. Hakim. 2012. "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia (Studi Kasus Mata Pelajaran Ipa Bahasan Gerak Benda Kelas III SD N Dempelrejo)." *Jurnal Speed Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* 4(1):42-49.
- Indriati, D. 2012. "Meningkatkan Hasil Belajar IPA Konsep Cahaya Melalui Pembelajaran *Science-Edutainment* Berbantuan Media Animasi." *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 1(2):192-197.
- Linda, R., Noer, A. M., dan Oktavianti, N. A. 2016. "*Development of Lectora Inspire as Interactive Multimedia Chemistry Learning in Senior High School.*" *Jurnal Pendidikan Kimia* 8(3):188–196.
- Maaruf, S. Z., dan Saedah, S. 2013. "*The State of Technology and the Arts - Interactive Multimedia in Enhancing Culturally Responsive Pedagogy.*" *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 103:1171-1180. doi: 10.1016/j.sbspro.2013.10.444
- Mahnun, Nunu. 2012. "Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)." *Jurnal Pemikiran Islam* 37(1):27-33.

- Munir. 2012. *Multimedia. Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Novaliendry, D. 2013. "Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN Rao)." *Jurnal Teknologi Dan Guruan* 6(2):106–118.
- Nurasiah. 2014. "Perencanaan Pengembangan Sistem Informasi Pembayaran Uang Kuliah dengan Metode SDLC Waterfall." *Jurnal Teknologi dan Rekayasa* 19(3):72-81.
- Nurdiansah, Efinda., Nizar A. Hamdani, dan Hudiana Hernawan. 2017. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbantuan *Aplikasi Lectora Inspire* Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Pokok Bahasan Ekosistem." *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 2(2):265-277.
- Primasari, Feronica Dara. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran *Lectora* pada Mata Pelajaran *Autocad 2D* di SMK Negeri 1 Magelang." *Jurnal Teknik Sipil* 3(1):29-37.
- Putra, Ilham Eka. 2013. "Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif." *Jurnal TEKNOIF* 1(2):20-25.
- Romadhan, Akbar & Puput Winarti Rusimamto. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 3 Jombang." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 4(2):451-456.
- Santoso, Aan Budi. 2014. "Keefektifan Pembelajaran Menggunakan Media CD Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD." *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha* 1(1):19-37.
- Sari, Fiska Komala, Farida, dan M. Syazali. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan." *Jurnal Pendidikan Matematika* 7(2):135-151.
- Soibah, Sabiatus. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora* pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TAV di SMK Negeri 7 Surabaya." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 4(3):929-935.
- Sugiyono, P. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, P. D. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Sukmadinata, N. S. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, N. S. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tien, L. T., dan Kamisah, O. 2010. "Pedagogical Agents in Interactive Multimedia Modules: Issues of Variability." *Procedia Social and Behavioral Sciences* 7(C):605-612. doi:10.1016/j.sbspro.2010.10.082
- Widiana, I Wayan. 2016. "Pengembangan Asesmen Proyek dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 5(2):823-834.
- Wulandari, F. R. A., Dewi, N. R., dan Akhlis, I. 2013. "Pengembangan CD Interaktif Pembelajaran IPA Terpadu Tema Energi Dalam Kehidupan untuk Siswa SMP." *Journal Unnes* 2(2):262-268.
- Zafrullah, Sulthoni dan Bambang Suprianto. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Flip Flop Menggunakan *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar di SMKN 2 Surabaya." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 5(3):717-723.
- Zamani, Ahmad Zaqi dan Heru Nurcahyo. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar." *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains* 4(1):89-100.
- Zulfiati, H. M. 2014. "Pengaruh Pembelajaran IPS Berbasis ICT (Information And Communications Technology) dengan Aplikasi *Lectora Inspire* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jipsindo* 1(1):39-58.